GAME BOY ADVANCE™

AGB-AKRP-NEU5

kurukuru kururin™

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES

Art.-Nr. 1520275 M · 08.01/Ing. [0501/EU5/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline informarion.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise, die diesem Produkt beiliegen, sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT: Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: Lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenten informatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: Por favor, antes de usar la Game Boy Advance™, un cartucho o un accesorio, lee con atención el folleto de información al consumidor y de precauciones que se incluye con este producto. Este folleto contiene también información importante sobre la garantía y el servicio de atención al cliente.

VIKTIGT: Innan du använder din Game Boy Advance™, en ny spelkassett eller tillbehör bör du noga läsa igenom den medföljande konsumentinformationen. Broschyren innehåller också viktig information om telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligt det medfølgende hæfte Kundevejledning og Sikkerhedsregler, inden du tager din Game Boy Advance™, Game Pak, eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advancen™, Game Pak -moduulin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the ***kurukuru kururin***™ Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu ***kurukuru kururin***™ pour le système de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Por favor lee detenidamente este manual de instrucciones para disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras consultas.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnytelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
TM ET ® SONT DES MARQUES DEPOSEES DE NINTENDO CO., LTD.
© 2001 NINTENDO/EIGHTING.
© 2001 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 22
Français 40
Nederlands 58
Español 76

Contents

Story 4
Basic Operation 5
Getting Started 6
Playing the Game 8
Various Game Modes 10
Various Worlds 12
Tips 14
Various Contraptions 16
Items for Helirin 17
Playing in the VS Mode 18
Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play 20

Story

One day, Kururin's Mother informed him that his brothers and sisters had gone missing and were lost in 10 different worlds. "Kururin, please help the little ones and bring them home!" Having little experience in the outside world, Kururin jumped into his special Helicopter, Helirin, and set off on an adventure. Will Kururin be able to safely bring all of his brothers and sisters back to their Mother?

Basic Operation

Playing this game is quite simple. Carefully pilot Helirin avoiding walls and other obstacles in order to reach your goal.

✚ Control Pad

- Moves Helirin during play.
- Use to move through menus.

L / R Buttons

- Press when you want to honk Helirin's horn during play.

SELECT

- Changes Helirin's length during play. (Only in the Start Area of each stage.)

START

- Starts or pauses play. (The **Pause Menu** will be displayed.)

B Button

- Changes Helirin's speed during play. (To change the speed of the helicopter, you must hold the B Button and move in a direction with the ✚ Control Pad.)
- Press to cancel the menu you've highlighted.
- Press to return to the previous screen.

A Button

- Changes Helirin's speed during play. (To change the speed of the helicopter, you must hold the A Button and move in a direction with the ✚ Control Pad.)
- Press to select the menu you've highlighted.

Getting Started

Insert the ***kurukuru kururin***™ Game Pak properly into the Game Pak slot on your Game Boy Advance™ system. Move the Power Switch to the ON position and the **GAME BOY Screen** will appear followed by the **Main Title Screen**. Once the **Main Title Screen** is displayed, press START or the A Button to access the **File Select Screen**.

Registering your name

In order to register your name, enter the **File Select Screen** and choose an empty save slot, indicated by the words NO SAVED DATA.

Enter each letter in your name by using the ✚Control Pad to select the letter and then press the A Button to register it. Once you have entered your name, select END and the screen will change to the **Select a Mode Screen**.

- If you have already registered your name, simply select the desired file to begin playing.

Erasing file data

Select DELETE SAVED DATA in the **File Select Screen** and then choose the file that you want to erase. When DO YOU REALLY WANT TO DELETE THIS DATA? appears, select YES and the data for that file will be erased.

SAVING DATA...

kurukuru kururin has an auto-save function. Information such as cleared stages and settings for Helirin are automatically saved.

CLEAR ALL SAVED DATA

If you wish to delete all of your saved data, move the Power Switch on the Game Boy Advance to the ON position while holding down START, SELECT, and the A and B Buttons at the same time.

When DO YOU WANT TO DELETE ALL THE SAVED DATA? appears on the screen, select YES and the saved data for the game will be erased.

Playing the Game

kurukuru kururin is a seemingly simple game that involves piloting Kururin in his special helicopter through narrow corridors. Your aim is to reach the goal line without colliding with walls and other obstacles along the way.

How do I fly through the narrow corridors?

In order to pilot Helirin successfully, you will need to adjust your timing and speed in order to navigate through the narrow corridors.

What happens when I run out of hearts?

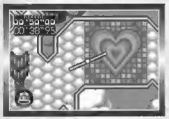
Each time Helirin collides with a wall or obstacle, 3 seconds will be added to your time and one heart will be deducted from the Heart Meter. If you run out of hearts, Helirin will not be able to fly and the game will be over.

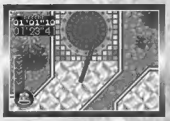
HEART METER

The Heart Meter is displayed in the bottom left of the screen.

Check Points and the Goal Area

While piloting Helirin through the various stages, you will come across Check Points that will allow you to replenish your hearts. Once Kururin reaches the Goal Area, you have cleared the stage. Your total time and number of misses will then be displayed.

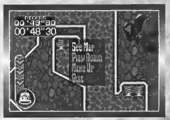




Pause Menu

If you press START during play, the game will be paused and the **Pause Menu** will be displayed. This menu will allow you to select if you wish to PLAY AGAIN or QUIT.

- The content of the **Pause Menu** will differ depending upon the game mode.



SEE MAP
Allows you to use the ✚Control Pad to have an overview of the entire map. If you hold down the A Button you can increase your altitude. Press SELECT to return to the original view, and the B Button to return to the **Pause Menu**.

PLAY AGAIN
Allows you to start the game over from the beginning of the current stage.

MAKE UP
Use the L and R Buttons to change the colour and configuration of Helirin.

QUIT
Allows you to end the game and return to the **Stage Select Screen**.

Various Game Modes

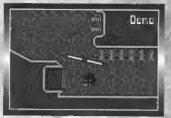
ADVENTURE

In this mode, Kururin goes in search of his brothers and sisters who are lost in the 10 different worlds. If you are playing for the first time, you should practice by following Teacher Hare's advice, which is available before you set off on your adventure.

PRACTICE

Practice a stage that you have already played in the **Adventure Mode**. In **Practice Mode** you are able to train in a specific area of each stage and if you make a mistake, your hearts will be returned quickly.

If you pause the game, you can also watch a demonstration that shows you the correct path to guide Kururin through the stage.



EARNING A ★

Once you clear a stage, a mark will appear in the **Stage Select Screen**. At this point, if you have cleared each of the NORMAL and EASY stages at Helirin's standard length and without hitting a wall, a ★ mark will appear. If you get a ★ mark for all of the stages...???

CHALLENGE

In this mode, you can challenge the short courses of each level. There are 10 levels with 5 stages each, that means a total of 50 stages! You will have 2 hearts at the start of each stage. If you clear a stage at Helirin's standard length and without colliding with a wall, a ★ mark will appear.

◆ You can change Helirin's length by pressing SELECT while you are still in the Start Area.

VS

In this mode, you can use the Game Boy Advance Game Link™ cable (AGB-005) to play ***kurukuru kururin*** with up to 4 players with only a single Game Pak. This mode allows you to challenge your friends in the 50 different stages in the **Challenge Mode**.

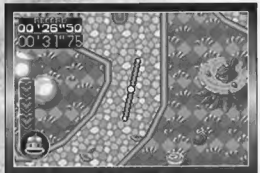
MAKE UP

In this mode, you can use the items that you acquired in the **Adventure Mode** to change Helirin's colour and configuration. You can also allow Kururin's brothers and sisters to ride on Helirin's propeller. You can use these settings for Helirin in the **Adventure**, **Practice** and **Challenge Modes**.

◆ These settings are not usable in the **VS Mode**.

Various Worlds

In the **Adventure Mode**, there are 10 different worlds that set the stage for Kururin's adventure. Each world has 3 different stages for a total of 30 stages.



GRASSLANDS

This is where Kururin's adventures begin. The levels are fairly easy and it allows you to get a feel for the game.

OCEAN

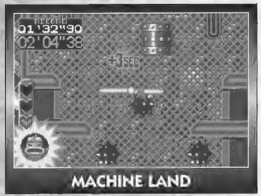
This is the world where SPRINGS (which alter the direction of Helirin's spin) make their first appearance. You must use these springs skillfully to help clear this world.

JUNGLE

In this world you will need to navigate Helirin slowly through a dense jungle. Use the corners and bumps in the road wisely!

CLOUD LAND

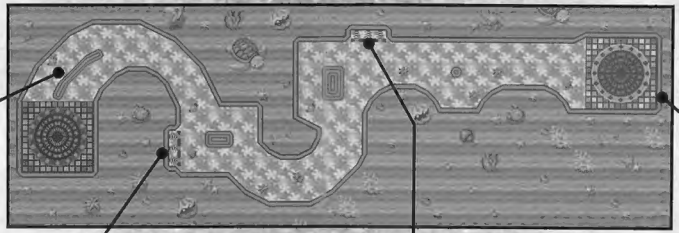
In this world the roads are very difficult to make out. Finding the Goal Area may be tricky, so make sure you explore all avenues.



MACHINE LAND

This is a very dangerous world where metal pistons make their appearance. Move the helicopter carefully through this world.

Tips



Adjust the speed of Helirin to fly safely through each course!

At curves, the trick is to adjust the timing of Helirin's propeller. Be sure not to stop half-way through!

Use the springs skillfully to change the direction of Helirin's spin!

If Helirin's propeller touches a spring, it will spin in the opposite direction. If you do this, the next curve might be easier to navigate!

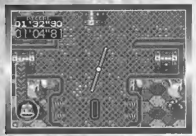
Use a spring again to change the direction back!

In order to pass safely through narrow roads, use a spring again to change the turn of Helirin's propeller back to a clockwise direction!

Once you reach the Goal Area, you've cleared that stage!

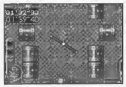
Enter the Goal Area and that stage is finished. If you haven't hit anything, a ★ mark will appear in the **Stage Select Screen**.

Various Contraptions

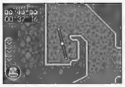


Use the springs wisely as you move along!!!

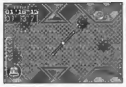
During Kururin's adventure, a number of different objects pop up. Especially convenient are the springs which let you change the direction of the rotation of Helirin's propeller. Use them wisely to help you through each course.



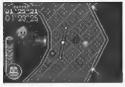
Pistons
These are obstacles that move up and down, left and right. Pass these carefully!



Springs
A convenient device that allows you to change the direction of Helirin's spinning propeller.
There are some paths that you cannot pass through unless you use the springs!



Metal balls
These are obstacles that roll along the road! They appear at set intervals, so be careful!



Cannon
These devices fire cannon balls in accordance with Helirin's movement! Be sure to avoid them!

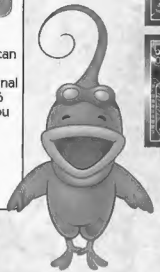
Items for Helirin

You can change Helirin's colour and configuration.

There are 2 types of items you can pick up in the **Adventure Mode**: Parts and Paint. Use the Parts to change Helirin's configuration and the Paint to change the colour.

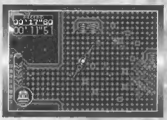
Parts
There are 14 different parts you can acquire, these can be picked up during the various stages of the game.

Paint
Helirin's colour can be changed. Besides the original blue, there are 6 other colours you can find.



Changes can be made under the Make Up Mode.

Once you have acquired Parts and/or Paint, use the **Make Up Mode** to change Helirin's configuration and colour! Even in the middle of the game, you may select MAKE UP under the **Pause Menu** to make your changes right away!



Playing in the VS Mode

kurukuru kururin can be played by up to 4 players at the same time by connecting the Game Boy Advance Game Link cables.

◆ See chapter "Playing Multi Game Pak play, 1 Game Pak play" for examples on connecting multiple Game Boy Advance systems.

In the **VS Mode** you can play with either a single ***kurukuru kururin*** Game Pak or with multiple Game Paks. If you play with a single Game Pak, it may take a few short seconds for the game data to be transmitted to the other player(s).

In addition, portions of the graphics and sound for Players 2–4 may be abridged, however the content of the game will remain exactly the same, as if you were using multiple Game Paks.

Select VS in the Select a Mode Screen

If your Game Boy Advance is connected properly, the **VS Mode** will be selectable in the **Select a Mode Screen**. Move the cursor selection to VS and press the A Button.

◆ For single-Game Pak play, a screen will appear to indicate that the program data for the **VS Mode** is being transmitted to the other player(s).

◆ For Multi Game Pak play, if all of the connected players are waiting in the **Select a Mode Screen**, the **VS Mode** will then be selectable.

Select the stage

First you have to select the stage that you want to compete in. Select from 2 settings: RANDOM STAGE and CHOOSE A STAGE.

RANDOM STAGE
The stage will be automatically selected for you, at random. In this case, use ← and → on the ✚ Control Pad to select the number of times you wish to compete.

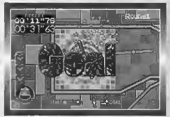
CHOOSE A STAGE
You can select the stage that you wish to compete in.

Setting handicaps

After selecting the stage to compete in, you can alter separate settings for Helirin's length and the number of hearts that each player will start with.

How to win!!!

In the **VS Mode** the object is to see who can race to the goal first. If you run out of hearts, you will be sent back to the Start Area to begin again.



Playing Multi Game Pak play / 1 Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE.

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems: ..... *One per player*

Game Paks – Multi Game Pak play: ..... *One per player*
– 1 Game Pak play: ..... *One Game Pak*

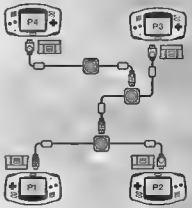
Game Boy Advance Game Link cables: ..... *Two players: One cable*
..... *Three players: Two cables*
..... *Four players: Three cables*

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



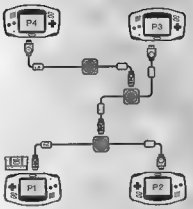
Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

1 Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Link cables*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for 1 Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance and
Game Boy Advance Game Link cable

Consult the diagram when connecting Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (1 Game Pak play).*

Inhalt

Prolog 22
Die Steuerung 23
Vor dem ersten Spiel 24
Los geht's 26
Die Spielmodi 28
Die Spielwelten 30
Tipps 32
Vorrichtungen und Hindernisse 34
Gegenstände für Helirin 35
Der VS-Modus 36
Multi-Modul-Spiel/ Ein-Modul-Spiel 38

Prolog

Eines morgens rief Kururins Mutter ihn zu sich und offenbarte ihm, dass seine Geschwister in zehn unterschiedlichen Welten verschollen sind. „Kururin, hilf ihnen und bringe sie nach Hause!" Kururin, der bis dato wenig Kontakt mit der Außenwelt hatte, eilte zu seinem Hubschrauber Helirin und stürzte sich ins Abenteuer. Wird es Kururin gelingen seine Geschwister nach Hause zurückzubringen?

Die Steuerung

Das Spielprinzip ist einfach. Dirigiere Helirin so, dass er nicht an den Wänden oder Hindernissen anstößt.

✚ Steuerkreuz

- Durch Drücken des ✚ Steuerkreuzes bewegst du Helirin im Spiel.
- Drücke das ✚ Steuerkreuz, um einzelne Menüpunkte anzuwählen.

L- und R-Taste

Drücke die L- bzw. R-Taste im Spiel, damit Helirins Hupe ertönt

SELECT

Durch Drücken von SELECT kannst du die Länge Helirins verändern. Dies funktioniert allerdings nur zu Beginn eines Levels

START

Drücke START, um das Spiel zu beginnen oder zu pausieren
Durch Drücken von START wird dir das **Pausenmenü** angezeigt.

B-Knopf

- Durch Drücken des B-Knopfs veränderst du Helirins Geschwindigkeit. Halte den B-Knopf gedrückt und drücke das ✚ Steuerkreuz in die entsprechende Richtung
- Drücke den B-Knopf, um eine Auswahl zu widerrufen.
- Drücke den B-Knopf, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren.

A-Knopf

- Durch Drücken des A-Knopfs veränderst du Helirins Geschwindigkeit Dazu musst du den A-Knopf gedrückt halten und das ✚ Steuerkreuz in die entsprechende Richtung drücken
- Drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

Vor dem ersten Spiel

Stecke das ***kurukuru kururin***™-Spielmodul ordnungsgemäß in den dafür vorgesehenen Schacht an deinem Game Boy Advance™. Schalte deinen Game Boy Advance ein. Nachdem das GAME BOY-Logo erschienen ist, siehst du den **Titelbildschirm**. Drücke START oder den A-Knopf im **Titelbildschirm**, um in das **Speicherplatz-Menü** zu gelangen.

Namenseingabe

Wenn du dich mit deinem Namen anmelden möchtest, bewege den Cursor durch Drücken des ✚ Steuerkreuzes auf einen leeren Speicherplatz und drücke den A-Knopf. Ein leerer Speicherplatz wird dir durch NO SAVED DATA angezeigt.

Drücke das ✚ Steuerkreuz, bis der gewünschte Buchstabe aufleuchtet, und drücke anschließend den A-Knopf zur Bestätigung. Ist der Name vollständig eingegeben, bewege den Cursor auf END und du gelangst in den **Spielmodibildschirm** (SELECT A MODE).

- Hast du dich schon mit einem Namen angemeldet, dann musst du lediglich diesen Speicherplatz auswählen und das Spiel kann beginnen.

Löschen eines Spielstands

Wähle DELETE SAVED DATA im **Speicherplatz-Menü** aus und bewege den Cursor auf den Speicherstand, den du löschen möchtest. Beantworte die Frage DO YOU REALLY WANT TO DELETE THIS DATA? mit YES, um den Speicherstand zu löschen.

ABSPEICHERN
In ***kurukuru kururin*** gibt es eine automatische Speicherfunktion. Daten über erfolgreich absolvierte Level und Einstellungen für Helirin werden automatisch gesichert.

LÖSCHEN ALLER SPEICHERSTÄNDE
Möchtest du alle Speicherstände löschen, schalte deinen Game Boy Advance ein und halte dabei START, SELECT sowie den A- als auch den B-Knopf gedrückt.

Beantworte die Frage DO YOU WANT TO DELETE ALL THE SAVED DATA? mit YES, um alle Speicherstände zu löschen.

Los geht's

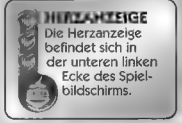
kurukuru kururin scheint ein einfaches Spiel zu sein, in dem du Kururin in seinem Spezialhubschrauber durch enge Gänge dirigieren musst. Deine Aufgabe besteht darin, das Ziel zu erreichen, ohne an Wände oder Hindernisse zu stoßen.

Wie dirigiert man Helirin durch die engen Gänge?

Um Helirin erfolgreich durch die schmalen Passagen zu fliegen, musst du dein Timing sowie das Tempo dem Level anpassen.

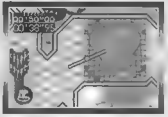
Was geschieht, wenn man keine Herzen mehr besitzt?

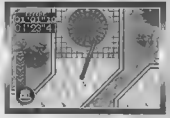
Bei jeder Kollision mit der Wand oder einem Hindernis erhältst du drei Strafsekunden und dir wird ein Herz von der Herzanzeige abgezogen. Hast du keine Herzen mehr, kann Helirin nicht mehr fliegen und das Spiel ist vorbei.



Kontrollpunkte und das Ziel

Helirin passiert auf seinem Weg durch die Level Kontrollpunkte, an denen du die Herzanzeige auffüllen kannst. Hat Kururin das Ziel erreicht, gilt das Level als erfolgreich absolviert. Die Gesamtzeit (TIME) und die Anzahl der Kollisionen (MISS) werden dir dann auf dem **Ergebnisbildschirm** angezeigt.

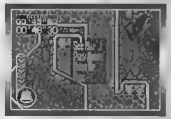




Pausenmenü

Drücke während des Spiels START, um das **Pausenmenü** aufzurufen. Hier kannst du entscheiden, ob du das Spiel abbrechen (QUIT) oder den Level von vorne beginnen (PLAY AGAIN) möchtest.

- Die Anzahl der Menüpunkte im **Pausenmenü** ist abhängig vom Spielmodus.



SEE MAP (Karte anzeigen)
Drücke das ✥ Steuerkreuz, um dir einen Überblick über den gesamten Level zu verschaffen. Hältst du den A-Knopf gedrückt, kannst du dich schneller umsehen. Drücke SELECT, um zum Ausgangspunkt zurückzukehren und den B-Knopf, um in das **Pausenmenü** zu gelangen.

PLAY AGAIN (Neustart)
Wähle PLAY AGAIN aus, wenn du den Level von vorne beginnen möchtest.

MAKE UP (Design)
Drücke die L- bzw. R-Taste, um Helirins Erscheinungsbild zu ändern.

QUIT (Verlassen)
Wähle QUIT aus, wenn du das Spiel verlassen und zum **Auswahlbildschirm** zurückkehren möchtest.

Die Spielmodi

ADVENTURE (Abenteuer)

In diesem Spielmodus macht sich Kururin auf die Suche nach seinem vermissten Geschwistern, die in zehn verschiedenen Welten verschollen sind. Wenn du ***kurukuru kururin*** zum ersten Mal spielst, solltest du unter der Anleitung von Lehrer Hare üben. Das Training kann vor dem ersten Spiel angewählt werden.

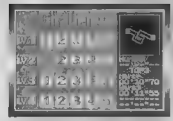
PRACTICE (Training)

Trainiere einen Level, den du schon im **Adventure-Modus** gemeistert hast. Im **Practice-Modus** kannst du auch einen bestimmten Abschnitt eines Levels üben. Wenn du anstößt werden die abgezogenen Herzen nach kurzer Zeit automatisch wieder aufgefüllt.

Pausierst du das Spiel, kannst du dir auch demonstrieren (DEMO) lassen, wie man diesen Level perfekt meistert.

VERDIENE DIR EINEN ★
Hast du einen Level erfolgreich absolviert, erhältst du eine Auszeichnung, die du dir im **Auswahlbildschirm** ansehen kannst. Absolvierst du die Level auf Schwierigkeitsstufe NORMAL oder EASY (leicht) und mit Helirins Standardlänge, ohne eine Wand oder ein Hindernis zu berühren, erhältst du einen ★. Erreichst du in allen Level einen ★, dann...???

CHALLENGE (Herausforderung)



Im **Challenge-Modus** kannst du die kürzesten Level einer Welt spielen. Es gibt zehn Welten mit je fünf Level, also insgesamt 50 Level! Zu Beginn besteht deine Herzanzeige aus zwei Herzen. Meisterst du einen Level mit Helirins Standardlänge und ohne anzustoßen, erhältst du einen ★.

◆ Durch Drücken von SELECT kannst du Helirins Länge im Startbereich verändern.

VS (Versus)

Dieser Spielmodus ermöglicht es dir mittels des Game Boy Advance Game Link™-Kabels (AGB-005) ***kurukuru kururin*** mit bis zu drei Gegnern zu spielen und das mit nur einem Spielmodul. Die 50 unterschiedlichen Level des **Challenge-Modus** stehen dir und deinen Freunden im **VS-Modus** zur Verfügung.

MAKE UP (Design)

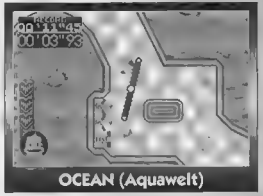
Der **Make Up-Modus** ermöglicht es dir, die Gegenstände, die du im **Adventure-Modus** eingesammelt hast, einzusetzen, um die Farbe oder die Form Helirins zu verändern. Auch Kururins Geschwister können im **Make Up-Modus** auf Helirin Platz nehmen. Diese Einstellungen werden in den **Adventure-**, **Practice-** und **Challenge-Modus** übertragen.

◆ Für den **VS-Modus** sind diese Einstellungen nicht gültig!

Die Spielwelten

Im **Adventure-Modus** gibt es zehn unterschiedliche Spielwelten. In jeder Welt gibt es drei Level, das heißt, es gilt sage und schreibe 30 Level zu meistern.

Hier beginnt Kururins Abenteuer. Die Level sind noch einfach strukturiert, um dir ein Gefühl für die Steuerung zu vermitteln.



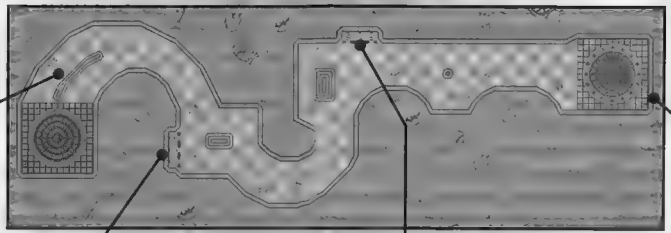
In der Aquawelt triffst du zum ersten Mal auf SPRINGS (Sprungfedern), welche die Drehrichtung Helirins ändern. Mach sie dir zu Nutze, um alle Level erfolgreich zu absolvieren.

In dieser Welt musst du Helirin vorsichtig durch ein Pflanzendickicht manövrieren. Nutze die Ecken und Sprungfedern zu deinem Vorteil.

Die Abzweigungen machen dir in dieser Welt das Leben schwer. Das Ziel ist gut versteckt, also erforsche jeden Weg.

In dieser Welt begegnest du Kolben, die dir den Weg versperren. Fliege Helirin umsichtig durch die Gänge.

Tipps



Passe die Geschwindigkeit Helirins an das jeweilige Level an, um es sicher zu meistern.

Bei Kurven kommt es darauf an, exaktes Timing an den Tag zu legen. Halte auf keinen Fall mitten in einer Kurve an!

Nutze die Sprungfedern weise, um die Drehrichtung Helirins auf den Level abzustimmen.

Trifft eine Seite Helirins auf eine Sprungfeder, ändert Helirin seine Drehrichtung. Dadurch könnte es einfacher sein die nächste Kurve zu durchfliegen.

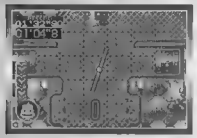
Erneutes Anschlagen gegen die Sprungfedern macht den Richtungswechsel rückgängig!

Um auch sicher durch enge Passagen zu fliegen, kannst du mit Hilfe einer Sprungfeder die Drehrichtung Helirins wieder umkehren.

Hast du das Ziel erreicht, ist der Level geschafft.

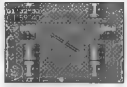
Hast du das Ziel erreicht, ohne anzustoßen, erhältst du einen ★. Die Anzahl der erhaltenen ★ kannst du im **Auswahlbildschirm** ansehen.

Vorrichtungen und Hindernisse



Nutze die Sprungfedern auf deinem Abenteuer!!!

Kururin trifft während seiner Suche auf zahlreiche verschiedene Objekte. Sehr praktisch werden sich die Sprungfedern erweisen, mit deren Hilfe er die Rotation von Helirin verändern kann. Ohne sie kannst du nicht erfolgreich sein.



Kolben
Diese Hindernisse bewegen sich horizontal und vertikal. Also gib Acht!

Sprungfedern
Mit Hilfe dieser praktischen Vorrichtung kann Helirin seine Drehrichtung verändern. Einige Wege können nur passiert werden, wenn vorher die Drehrichtung geändert wurde.

Metallkugeln
Diese Hindernisse kommen dir auf den Gängen entgegen! Sie rollen in bestimmten Intervallen los.

Kanonen
Die Kanonen beschießen Helirin, wenn er sie passiert. Weiche ihren Geschossen aus!

Gegenstände für Helirin

Du kannst die Farbe und Form Helirins ändern.

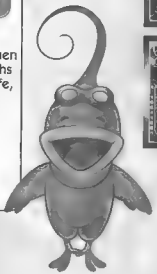
Es gibt zwei verschiedene Arten von Gegenständen, die du im **Adventure-Modus** einsammeln kannst: Zusatzteile, welche die Form Helirins verändern, und Farbtöpfe, welche die Farbe Helirins verändern.

Zusatzteile
Es gibt 14 verschiedene Zusatzteile, die du in den Levels einsammeln kannst.

Farbtöpfe
Neben dem blauen gibt es noch sechs weitere Farbtöpfe, die du in den Levels finden kannst.

Änderungen im Design-Modus (Make Up)

Hast du Zusatzteile oder Farbtöpfe gefunden, kannst du im **Design-Modus** die Form oder Farbe von Helirin ändern. Du kannst Helirins Farbe und Form auch mitten im Spiel im **Pausenmenü** unter MAKE UP ändern.



Der VS-Modus

Mittels des Game Boy Advance Game Link-Kabels können bei ***kurukuru kururin*** bis zu vier Spieler gleichzeitig antreten.

◆ Unter Kapitel „Multi-Modul-Spiel/Ein-Modul-Spiel" findest du nähere Informationen dazu!

Im **VS-Modus** kannst du entweder mit nur einem Modul oder mit mehreren Modulen spielen. Entscheidest du dich, mit nur einem Modul zu spielen, dauert es einige Sekunden, bis die Spieldaten auf die Geräte der bzw. des anderen Spieler(s) übertragen werden.

Weiterhin kann es bei den grafischen Darstellungen und dem Sound Einschränkungen für die Spieler 2–4 geben. Der Inhalt des Spiels entspricht jedoch dem bei Verwendung mehrerer Spielmodule.

Wähle VS im Auswahlbildschirm

Wurden die Game Boy Advance-Systeme ordnungsgemäß miteinander verbunden, wähle VS im **Spielmodibildschirm** aus und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

◆ Benutzt du nur ein Spielmodul, erscheint ein Bildschirm, der anzeigt, dass die Spieldaten übertragen werden.

◆ Beim Multi-Modul-Spiel wird VS angezeigt, wenn sich alle teilnehmenden Spieler im **Spielmodibildschirm** befinden.

Levelwahl

Entscheide dich zuerst für einen Level. Du kannst zwischen RANDOM STAGE (Zufallsgenerator) und CHOOSE A STAGE (Levelwahl) wählen.

RANDOM STAGE
Der Zufallsgenerator wählt einen Level für euch aus. Lege durch Drücken des ✚ Steuerkreuzes nach ← und → fest, wie oft ihr gegeneinander antreten möchtet.

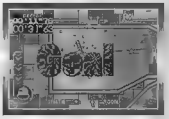
CHOOSE A STAGE
Suche dir einen Level aus.

Handicap einstellen

Nachdem der Level festgelegt wurde, können Einstellungen bezüglich Helirins Länge und der Anzahl der Herzen beim Start getroffen werden.

Siegerehrung

Sieger ist, wer zuerst das Ziel erreicht. Hast du keine Herzen mehr, musst du von vorne anfangen.



Multi-Modul-Spiel / Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL BENÖTIGT WIRD.

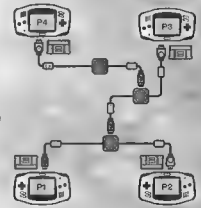
Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... Eines pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: .... Ein Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel: . ..... Ein Modul insgesamt
Game Boy Advance Game Link-Kabel: .. .. Zwei Spieler – Ein Kabel
. . .. Drei Spieler – Zwei Kabel
.... Vier Spieler – Drei Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

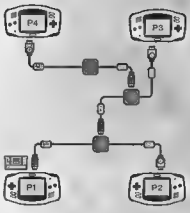
- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul in den Modulschacht des Game Boy Advance von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

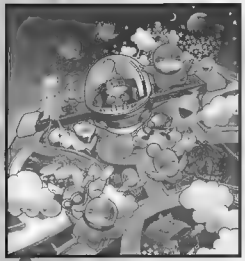
Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance von Spieler 1 eingesteckt ist.*

Sommaire

L'histoire 40
Les opérations de base 41
Commencer 42
Jouer... 44
Les différents modes de jeu 46
Les différents mondes 48
Les astuces 50
Les différents obstacles 52
Les objets pour Helirin 53
Jouer en VS Mode (Mode multi-joueurs) 54
Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche 56

L'histoire



Un jour, la maman de Kururin lui apprend que ses frères et sœurs sont partis et se sont perdus dans 10 mondes différents. "Kururin, s'il te plaît, ramène les petits à la maison!"
Ayant de vagues notions sur le monde extérieur, Kururin saute dans son hélicoptère spécial, Helirin, et part à l'aventure.
Kururin arrivera-t-il à ramener ses frères et sœurs sains et saufs à la maison?
En voilà une bonne question!

Les opérations de base

Ce jeu est assez simple, le but du jeu est de piloter Helirin en évitant les murs et autres obstacles pour atteindre votre objectif.

Manette ✚
- Déplacer Helirin pendant le jeu.
- Se déplacer dans les menus

SELECT
- Changer la longueur d'Helirin pendant le jeu (Utilisable seulement dans les zones de départ de chaque stage)

START
- Démarrer ou mettre le jeu en pause (Le **menu de pause** apparaîtra).

Boutons L/R
- Utiliser le klaxon d'Helirin pendant le jeu.

Bouton B
- Changer la vitesse d'Helinn pendant le jeu (Pour modifier la vitesse de l'hélicoptère, maintenir le Bouton B et le déplacer dans une direct on avec la Manette ✚)
- Annuler le menu en surbrillance
- Retour à l'écran précédent.

Bouton A
- Changer la vitesse d'Helinn pendant le jeu (Pour modifier la vitesse de l'hélicoptère, maintenir le Bouton A et le déplacer dans une direction avec la Manette ✚)
- Sélectionner le menu en surbrillance.

Commencer

Insérez la cartouche de jeu ***kurukuru kururin***™ dans la fente de votre console Game Boy Advance™. Allumez la console, interrupteur sur position ON, l'**écran GAME BOY** apparaîtra suivi de l'**écran titre principal**. Appuyez sur START ou le Bouton A pour accéder à l'**écran de sélection des fichiers**.

Enregistrer un nom

Pour enregistrer votre nom, entrez l'**écran de sélection des fichiers** et choisissez un espace libre, où apparaît NO SAVED DATA (Pas de Données Sauvegardées).

Entrez votre nom à l'aide de la Manette ✚ et du Bouton A pour valider les lettres. Après avoir entré votre nom, sélectionnez END (Fin), l'**écran de sélection des modes** apparaîtra: SELECT A MODE (Selectionner un Mode).

◆ Si vous avez déjà enregistré votre nom, sélectionnez simplement le fichier désiré.

Effacer les données

Sélectionnez DELETE SAVED DATA (Effacer Données Sauvegardées), sur l'**écran de sélection des fichiers** et choisissez le fichier à effacer. Lorsque DO YOU REALLY WANT TO DELETE THIS DATA? (Souhaitez-vous vraiment effacer ce fichier?) apparaît, sélectionnez YES (Oui) pour effacer le fichier définitivement.

DONNEES SAUVEGARDEES...

kurukuru kururin a une fonction de sauvegarde automatique. Les informations telles que les stages complétés et les paramètres d'Helirin sont automatiquement sauvegardés.

EFFACER TOUTES LES DONNEES SAUVEGARDEES

Si vous souhaitez effacer toutes les données sauvegardées, allumez votre console Game Boy Advance en maintenant les Boutons START, SELECT, A et B simultanément.

Lorsque DO YOU WANT TO DELETE ALL THE SAVED DATA? (Souhaitez-vous effacer toutes les données sauvegardées?) apparaît, sélectionnez YES (Oui) et les données seront effacées.

kurukuru kururin est un jeu facile d'accès : piloter Kururin dans un hélicoptère spécial à travers des couloirs étroits. Le but du jeu est d'atteindre votre objectif sans toucher les murs ou les obstacles.

Comment voler à travers les murs étroits ?

Pour bien piloter Helirin, vous devrez avoir un bon timing et ajuster votre vitesse suivant les circonstances pour vous déplacer à travers les couloirs étroits.

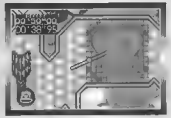
Que se passe-t-il lorsque tous les cœurs sont épuisés ?

A chaque fois qu'Helirin entre en collision avec un obstacle ou un mur, 3 secondes sont ajoutées au chrono et un cœur est déduit de la barre de vie. Si vous épuisez tous les cœurs, Helirin ne pourra plus voler et la partie sera perdue.

LA BARRE DE VIE
La barre de vie est affichée en bas à gauche de l'écran.

Points d'arrivée et zone d'arrivée

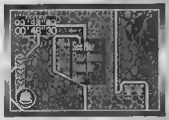
En pilotant Helirin à travers les différents stages, vous traverserez des zones de points d'arrivée vous permettant de récupérer vos cœurs. Lorsque Kururin atteint la zone d'arrivée, le stage est complété. Votre temps total (TIME) ainsi que le nombre d'échecs (MISS) seront affichés.



Le menu de Pause

En appuyant sur START pendant la partie, le jeu se mettra en pause et le **menu de pause** s'affichera. Ce menu permet de sélectionner entre PLAY AGAIN (Rejouer) ou QUIT (Quitter).

◆ Le contenu du **menu de pause** varie suivant les modes de jeu.



SEE MAP (Voir la carte)
Utilisez la Manette✚ pour avoir une vue partielle ou complète de la carte. En maintenant le Bouton A, vous pouvez augmenter votre altitude. Appuyez sur SELECT pour retourner à la vue initiale et le Bouton B pour revenir au **menu de pause**.

PLAY AGAIN (Rejouer)
Permet de rejouer au début du stage en cours.

MAKE UP (Modifications)
Utilisez les Boutons L et R pour modifier la couleur et la configuration d'Helirin.

QUIT (Quitter)
Permet de quitter la partie et de revenir à l'**écran de sélection de stage**.

Les différents modes de jeu

ADVENTURE (Aventure)

Dans ce mode, Kururin part à la recherche de ses frères et sœurs perdus dans 10 différents mondes. Si vous jouez pour la première fois, vous pouvez vous entraîner en suivant les conseils du Prof. Hare, qui sont accessibles avant de démarrer votre aventure.

PRACTICE (Entraînement)

Permet de s'entraîner dans un stage déjà visité en **mode Aventure**. Le **mode Entraînement** permet de s'entraîner dans un endroit spécifique d'un stage. Même si vous faites une faute de parcours, les cœurs réapparaîtront rapidement.

Mettez le jeu en pause, vous pouvez voir une démo montrant le chemin idéal à emprunter.

GAGNER UN SYMBOLE ★
Après avoir complété un stage, un symbole ★ apparaît sur l'**écran de sélection de stage**. En complétant chaque stage du mode NORMAL et EASY (facil) avec la configuration de base pour la longueur d'Helirin, sans avoir touché un mur, un symbole ★ apparaîtra. Une surprise vous attend si vous collectez un symbole ★ pour tous les stages.

CHALLENGE

Ce mode de jeu permet de faire de rapides courses de chaque niveau. Il y a 10 niveaux de 5 stages chacun, soit un total de 50 stages! Vous aurez 2 cœurs au début de chaque stage. En finissant un stage sans modifier la taille d'Helirin et sans entrer en collision avec un obstacle, un symbole ★ apparaîtra.

◆ Vous pouvez changer la longueur d'Helirin en pressant SELECT lorsque vous êtes dans la zone de départ.

VS (mode multi-joueurs)

Utilisez le câble Game Boy Advance Game Link™ (AGB-005) pour jouer à ***kurukuru kururin*** jusqu'à 4 joueurs avec une seule cartouche de jeu. Ce mode permet de défier vos amis dans 50 stages différents dans le **mode Challenge**.

MAKE UP (Modifications)

Permet d'utiliser les objets acquis en **mode Aventure** pour changer la couleur et la configuration d'Helirin. Les frères et sœurs de Kururin peuvent aussi piloter l'hélice d'Helirin. Vous pouvez utiliser ces paramètres dans le **mode Aventure**, **Entraînement** et en **mode Challenge**.

◆ Ces paramètres ne sont pas accessibles pour le **mode VS**.

Les différents mondes

En **mode Aventure**, il y a 10 différents mondes. Chaque monde comporte 3 stages différents, soit un total de 30 stages.

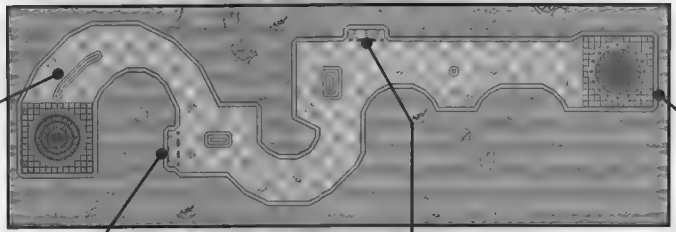
Début de l'aventure de Kururin. Ces niveaux sont assez simples et vous permettent d'avoir une première approche du jeu.

Ce monde comporte des ressorts (SPRINGS), ceux-ci changent la direction de l'hélice d'Helirin. Utilisez-les habilement pour vous permettre de finir ce monde.

Dans ce monde, vous devrez piloter Helirin à travers la jungle. Utilisez les virages et les bosses avec sagesse !

Ce monde est très dangereux, des pistons de métal apparaissent au cours de la partie. Déplacez l'hélicoptère avec prudence.

Ce monde est particulièrement difficile. Trouver la zone d'arrivée n'est pas de tout repos, veillez à bien explorer tous les chemins possibles.



Ajustez votre vitesse pour voler en toute sécurité à chaque course !!!

Dans les virages, l'astuce est d'avoir un bon timing avec l'hélice d'Helirin. Attention à ne pas vous arrêtez en chemin !

Utilisez les ressorts habilement afin de changer la direction de l'hélice d'Helirin !!!

Si l'hélice d'Helirin touche un ressort, elle tournera dans le sens inverse. Le prochain virage sera peut-être plus facile à aborder !

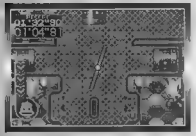
Utilisez un autre ressort pour revenir au sens de rotation de départ.

Pour traverser les couloirs étroits en toute sécurité, utilisez un autre ressort pour changer le sens de rotation de l'hélice dans le sens des aiguilles d'une montre !

Une fois votre objectif atteint, le stage est terminé !!!

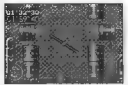
Entrez dans la zone d'arrivée et le stage est complété. Si vous n'avez rien heurté lors de votre parcours, un symbole ★ apparaîtra sur l'**écran de sélection de stage**.

Les différents obstacles



Utilisez les ressorts avec sagesse!!!

Pendant l'aventure de Kururin, plusieurs objets différents apparaîtront. Les plus utiles sont certainement les ressorts qui vous permettent de changer la direction de rotation de l'hélice d'Helirin. Ils sont à utiliser avec sagesse afin de mener à bien votre mission.



Les pistons
Ces obstacles vous barreront le passage, ils bougent de haut en bas et de droite à gauche et invers. Evitez-les à tout prix!

Les ressorts
En changeant la direction de rotation de l'hélice, vous pourrez traverser certains passages inaccessibles jusqu'ici!

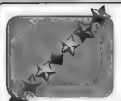
Les boules de métal
Ces obstacles roulent le long de la route. Elles apparaissent à intervalles réguliers, soyez prudent!

Les canons
Ces canons tirent suivant les mouvements d'Helirin! Evitez-les à tout prix!

Les objets pour Helirin

Vous pouvez modifier la couleur et la configuration d'Helirin.

Il y a deux types d'objets que vous pouvez récupérer dans le **mode Aventure**: Pièces pour modifier les pièces et couleur pour changer la couleur.

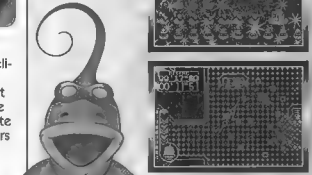


Pièces
Il y a 14 différentes pièces que vous pouvez acquérir, elles peuvent être ramassées à différents passages du jeu.

Couleur
La couleur d'Helirin peut être modifiée. A part la couleur bleue d'origine, il existe 6 autres couleurs à découvrir.

Les changements peuvent se faire à partir du mode Make Up (Modifications).

Une fois que vous avez les pièces et/ou les Couleurs, utilisez le **mode Make Up** pour modifier les paramètres d'Helirin! Même en cours de partie, vous pouvez sélectionner MAKE UP en passant par le **menu de Pause** pour effectuer les modifications.



Jouer en VS Mode (Mode multi-joueurs)

kurukuru kururin peut se jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps en connectant les câbles Game Link Game Boy Advance.

◆ Voir les "Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche" pour les exemples de connexion entre plusieurs consoles Game Boy Advance.

Dans le **mode VS** vous pouvez jouer avec une seule ou plusieurs cartouches de jeu ***kurukuru kururin***. Si vous jouez avec une seule cartouche de jeu, il faudra attendre quelques secondes pour que les données soient transférées aux autres joueurs.

De plus, la qualité du graphisme et du son sera légèrement amoindrie pour les autres joueurs (2–4), cependant le contenu du jeu sera identique, comme si vous jouiez avec plusieurs cartouches.

Sélectionner VS dans l'écran Choix du mode

Lorsque votre Game Boy Advance est correctement connecté, le **mode VS** sera disponible sur l'**écran de sélection de mode**. Déplacez le curseur vers VS et appuyez sur le Bouton A.

◆ S'il y a une seule cartouche, un écran apparaîtra indiquant que les données du **mode VS** sont transmises aux autres joueurs.

◆ S'il y a plusieurs cartouches et que tous les joueurs connectés sont sur l'**écran de sélection de mode**, le **mode VS** sera disponible.

Choisir un stage

Tout d'abord, vous devez choisir le stage désiré parmi les deux possibilités suivantes: RANDOM STAGE (Stage au hasard) et CHOOSE A STAGE (Choisir un Stage).

RANDOM STAGE
Le stage sera automatiquement sélectionné pour vous, au hasard. Dans ce cas, utilisez les boutons ← et → de la Manette ✥ pour choisir le nombre de stages à effectuer.

CHOOSE A STAGE
Permet de sélectionner le stage désiré.

Paramétrer les handicaps

Après avoir sélectionné le stage, vous pouvez paramétrer plusieurs éléments tels que la longueur d'Helirin et le nombre de cœurs des joueurs avant de commencer la partie.

Comment gagner ?

Dans le **mode VS**, le but du jeu est d'être le premier dans la zone d'arrivée. Si vous épuisez tous vos cœurs, vous serez renvoyé à la zone de départ.

Jeu Multi-Cartouches, Jeu Une Cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NECESSITE UN CÂBLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™.

Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... *Un par joueur*

Cartouches / Jeu Multi-Cartouches ..... *Une par joueur*
Jeu Une Cartouche ..... *Une cartouche*

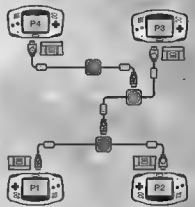
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... *2 joueurs: 1 câble*
..... *3 joueurs: 2 câbles*
..... *4 joueurs: 3 câbles*

Connexion des câbles

Jeu Multi-Cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans son Game Boy Advance sera le joueur 1.*



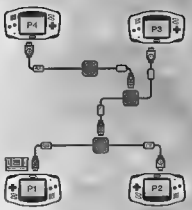
Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu Une Cartouche

1. *Assurez que les Game Boy Advance sont éteints (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans le Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans le Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multi-joueurs avec une cartouche.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*



Game Boy Advance connectés avec les câbles Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre eux (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problemes

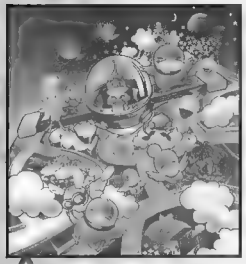
Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si votre câble Game Link n'est pas correctement inséré dans votre Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectés entre eux.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'un des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans le Game Boy Advance du Joueur 1 (Jeu Une Cartouche).*

Contenido

Historia 76
Funcionamiento básico 77
Introducción 78
Cómo jugar... 80
Diferentes modos de juego 82
Diferentes mundos 84
Sugerencias 86
Diferentes artilugios 88
Elementos para Helirin 89
Jugar en VS Mode (modo VS) 90
Juego Multicartucho, Juego con un cartucho 92

Historia



Un día, la madre de Kururin le contó que sus hermanos se habían perdido en 10 mundos diferentes. "¡Kururin, ayuda a tus hermanitos y tráelos de vuelta a casa!" Con su poca experiencia en el mundo exterior, Kururin se lanzó a la aventura montado en su helicóptero especial Helirin.
¿Podrá Kururin devolverle a su madre a todos sus hermanos sanos y salvos?

Funcionamiento básico

Jugar a este juego es muy sencillo. Pilotea a Helirin para esquivar muros y otros obstáculos y conseguir tu objetivo.

Panel de Control ✚
- Mueve a Helirin durante el juego.
- Utilízarlo para moverse por los menús

Botones L/R
- Púlsalos cuando desees tocar la sirena de Helirin durante el juego

SELECT
- Cambia la longitud de Helirin durante el juego. Sólo en la zona in cio de cada etapa.

START
- Inicia o hace pausas en el juego. Aparecerá el **menú pausa**.

Botón B
- Cambia la velocidad de Helirin durante el juego. (Para cambiar la velocidad del helicóptero, deberá mantener pulsado B y moverse en una dirección con el panel de Control ✚.)
- Pulsar para cancelar el menú que se ha resaltado
- Pulsar para volver a la pantalla anterior

Botón A
- Cambia la velocidad de Helirin durante el juego (Para cambiar la velocidad del helicóptero, se deberá mantener pulsado A y moverse en una dirección con el panel de Control ✚.)
- Pulsar para seleccionar el menú que se ha resaltado.

Introducción

Inserta correctamente el cartucho de ***kurukuru kururin™*** en la ranura del cartucho del sistema Game Boy Advance™. Coloca el interruptor de alimentación en la posición ON (encendido) y aparecerá la **pantalla GAME BOY** seguida de la **pantalla de título principal**. Una vez que aparezca la **pantalla de título principal**, pulsa START (inicio) o el botón A para acceder a la **pantalla seleccionar archivo**.

Registro del nombre

Para registrar tu nombre, ve a la **pantalla seleccionar archivo** y elige una ranura vacía para guardar, indicado con las palabras NO SAVED DATA (Sin datos guardados).

Ingresa cada una de las letras de tu nombre utilizando el panel de Control ✚ para seleccionar la letra y pulsa a continuación el botón A para registrarlo. Una vez que hayas ingresado tu nombre, selecciona END (fin) y pasarás a la **pantalla seleccionar modo** (SELECT A MODE).

- Si ya has registrado tu nombre, tan sólo tienes que seleccionar el archivo con el que deseas comenzar a jugar.

Borrado de datos de archivo

Selecciona DELETE SAVED DATA (eliminar datos guardados) en la **pantalla seleccionar archivo** y elige a continuación el archivo que deseas borrar. Cuando aparezca la pregunta DO YOU REALLY WANT TO DELETE THIS DATA? (¿Deseas eliminar estos datos?), selecciona YES (Sí) y se borrarán los datos de ese archivo.

GUARDAR DATOS...

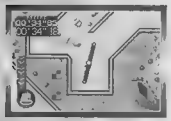
kurukuru kururin cuenta con una función de guardado automático. De este modo se guardará automáticamente información borrada anteriormente como etapas y ajustes de Helirin.

BORRAR TODOS LOS DATOS GUARDADOS

Si deseas borrar todos los datos guardados, coloca el interruptor de alimentación de la Game Boy Advance en la posición ON mientras mantienes pulsados los botones START, SELECT, A y B al mismo tiempo.

Cuando aparezca en la pantalla la pregunta DO YOU WANT TO DELETE ALL THE SAVED DATA?, selecciona YES y se borrarán los datos guardados del juego.

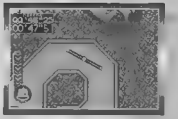
Cómo jugar...



kurukuru kururin es un juego aparentemente sencillo en el que hay que dirigir a Kururin en su helicóptero especial a través de estrechos pasajes. Su objetivo es llegar a la línea de meta sin chocar contra los muros y demás obstáculos que se interpongan en el camino.

¿Cómo se vuela por los estrechos pasajes?

Para dirigir a Helirin con éxito, tendrás que ajustar la sincronización y la velocidad para pasar por los estrechos pasajes.



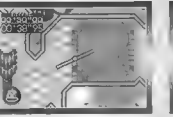
¿Qué ocurre cuando se acaban los corazones?

Cada vez que Helirin choca con un muro o un obstáculo, se añadirán 3 segundos al tiempo y se restará un corazón del contador de corazones. Si te quedas sin corazones, Helirin no podrá volar más y se acabará el juego.

CONTADOR DE CORAZONES
En la parte inferior izquierda de la pantalla aparece el contador de corazones.

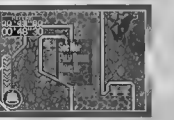
Puntos de control y zona de meta

Mientras pilotees a Helirin en las diferentes etapas, te encontrarás con puntos de control en los que podrás reponer corazones. Una vez que Kururin alcanza la zona de meta, ha acabado la etapa. Entonces aparecerá el tiempo total (TIME) y el número de faltas (MISS).



Menú pausa

Si pulsas START mientras juegas, el juego se detendrá y aparecerá el **menú pausa**. En este menú podrás seleccionar si deseas PLAY AGAIN (volver a jugar) o QUIT (abandonar).



- El contenido del **menú pausa** será diferente dependiendo del modo de juego.

SEE MAP (ver mapa)
Con esta opción podrás utilizar el panel de Control ✚ para tener una visión general de todo el mapa. Si mantienes pulsado el botón A, puede aumentar la altitud. Pulsa SELECT para volver a la imagen original y el botón B para volver al **menú pausa**.

PLAY AGAIN (volver a jugar)
Con esta opción puedes comenzar el juego de nuevo desde el principio de la etapa actual.

MAKE UP (aspecto)
Utiliza los botones L y R para cambiar el color y la configuración de Helirin.

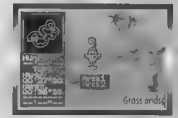
QUIT (abandonar)
Con esta opción puedes finalizar el juego y volver a la **pantalla seleccionar etapa**.

Diferentes modos de juego

ADVENTURE (aventura)

En este modo, Kururin va en busca de sus hermanos, perdidos en 10 mundos diferentes. Si es la primera vez que juegas, deberás practicar siguiendo el consejo del Profesor Hare, que puedes ver antes de comenzar la aventura.

PRACTICE (práctica)



Practica con una de las etapas que ya hayas jugado en el **modo Adventure**. En **modo Practice** podrás practicar en una zona específica de cada etapa e incluso, si cometes un error, te devolverán los corazones rápidamente.

Si detienes el juego, también puedes ver una demostración (DEMO) en la que podrás ver el camino correcto para que Kururin acabe la etapa.

GANAR UNA MARCA ★

Una vez que hayas finalizado una etapa, aparecerá una marca en la **pantalla seleccionar etapa**. En este punto, si has finalizado todas las etapas NORMAL (normales) y EASY (fáciles) con la longitud estándar de Helirin y sin chocar contra ningún muro, aparecerá una marca ★. Si consigues una marca ★ en todas las etapas...???

CHALLENGE (reto)

En este modo, puedes intentar los recorridos cortos de cada nivel. Hay más de 10 niveles con cinco etapas cada uno, lo que suma un total de 50 etapas. Contarás con 2 corazones al principio de cada etapa. Si acabas una etapa con la longitud estándar de Helirin y sin chocar con ningún muro, aparecerá una marca ★.

◆ Puedes cambiar la longitud de Helirin pulsando SELECT mientras permanece aún en la zona inicio.

VS

En este modo, puedes utilizar el cable Game Link de Game Boy Advance (AGB-005) para jugar a ***kurukuru kururin*** con hasta cuatro jugadores con un solo cartucho. En este modo puedes retar a tus amigos en las 50 etapas diferentes del **modo Challenge**.

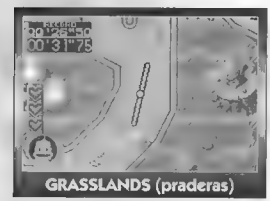
MAKE UP (aspecto)

En este modo, puedes utilizar los elementos que has obtenido en el **modo Adventure** para cambiar el color y la configuración de Helirin. También puedes dejar que los hermanos de Kururin se monten en la hélice de Helirin. Puedes utilizar estos ajustes de Helirin en los **modos Adventure**, **Practice** y **Challenge**.

◆ Estos ajustes no se pueden utilizar en el **modo VS**.

Diferentes mundos

En el **modo Adventure**, hay 10 mundos diferentes que son el escenario de la aventura de Kururin. Cada mundo tiene 3 etapas diferentes, lo que suma un total de 30 etapas.



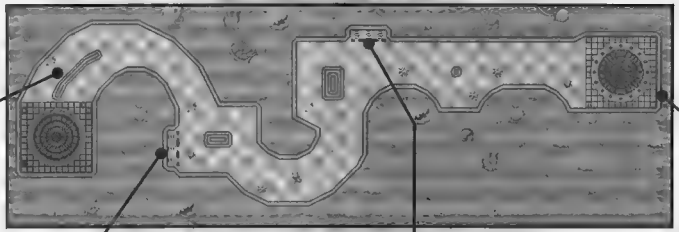
Aquí comienza la aventura de Kururin. Los niveles son bastante fáciles y en ellos se puede hacer una idea de lo que es el juego.

En este mundo hacen su aparición los muelles (SPRINGS), que hacen que Helirin gire en sentido contrario. Utiliza estos muelles con habilidad para pasar este mundo.

En este mundo tendrás que dirigir a Helirin despacio a través de una espesa selva. ¡Cuidado con las esquinas y los baches!

Este mundo es muy peligroso, porque aparecen émbolos de metal. Aquí deberás dirigir el helicóptero con sumo cuidado.

En este mundo es muy difícil pasar por los caminos. Puede que resulte difícil encontrar la meta, por lo que deberás explorar todos los caminos.



Ajusta la velocidad de Helirin para que vuele sin problemas en cada recorrido.

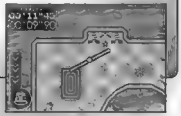
En las curvas, el truco es ajustar la sincronización de la hélice de Helirin. Recuerda que no puedes pararte a mitad de camino.

Utiliza los muelles con habilidad para cambiar la dirección de giro de Helirin.

Si la hélice de Helirin toca un muelle, girará en sentido contrario. Así, será más fácil pasar la siguiente curva.

Vuelve a utilizar un muelle para hacerlo girar como antes.

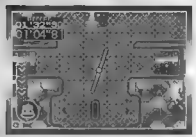
Para pasar sin problemas por caminos estrechos, vuelve a utilizar un muelle para que la hélice de Helirin vuelva a girar a la derecha.



Una vez que hayas llegado a la zona de meta, acabará esta etapa.

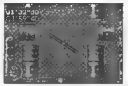
Dirígete a la zona de meta para acabar la etapa. Si no has chocado con nada, aparecerá una marca ★ en la **pantalla selección de etapa**.

Diferentes artilugios



Utiliza los muelles con cuidado mientras avanzas.

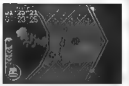
A lo largo de la aventura de Kururin aparecen una serie de diferentes objetos. De especial utilidad son los muelles, que sirven para cambiar la dirección de giro de la hélice de Helirin. Utilízalos con habilidad y te ayudarán a pasar por cada uno de los recorridos.



Émbolos
Hay algunos obstáculos que se mueven de arriba a abajo, de izquierda a derecha. ¡Cuidado al pasar al lado!

Muelles
Se trata de un útil dispositivo con el que puedes cambiar la dirección de giro de la hélice de Helirin. Hay algunos recorridos por los que no puedes pasar a menos que utilices los muelles.

Bolas de metal
Son obstáculos que ruedan por el camino. Aparecen a intervalos fijos, por lo que deberás tener cuidado.



Cañón
Estos dispositivos lanzan balas de cañón según el movimiento de Helirin. Evítalas a toda costa.

Elementos para Helirin

Se puede cambiar el color y la configuración de Helirin.

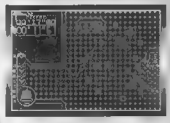
Existen dos tipos de elementos que puedes elegir en el **modo Adventure**: Repuestos y pintura. Utiliza los repuestos para cambiar la configuración de Helirin y la pintura para cambiar el color.

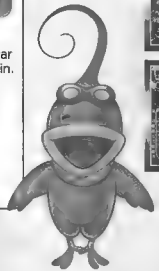
Repuestos
Existen 14 repuestos diferentes que puedes ir adquiriendo a medida que pases por las diferentes etapas del juego.

Pintura
Se puede cambiar el color de Helirin. Aparte del azul original, puedes encontrar otros 6 colores.

Los cambios se pueden realizar en el modo Make Up (aspecto).

Una vez que hayas conseguido repuestos, pintura o ambos, utiliza el **modo Make Up** para cambiar la configuración y el color de Helirin. Aunque te encuentres en mitad del juego, puedes seleccionar MAKE UP en el **menú pausa** para realizar los cambios inmediatamente.





Jugar en VS Mode (modo VS)

Hasta cuatro jugadores pueden jugar a ***kurukuru kururin*** al mismo tiempo conectando los cables Game Link de Game Boy Advance.

◆ Consulta "Juego Multicartucho, Juego con un cartucho" para ver ejemplos de conexión de sistemas múltiples de Game Boy Advance.

En el **modo VS** puedes jugar con un único cartucho de ***kurukuru kururin*** o con varios cartuchos. Si juegas con un único cartucho, puede que tardes algunos segundos en transmitir los datos del juego a los demás jugadores.

Además, puede que se reduzcan partes de los gráficos y del sonido de los jugadores 2 al 4. No obstante, el contenido del juego seguirá siendo exactamente el mismo que si estuvieras utilizando varios cartuchos.

Selecciona VS en la pantalla seleccionar un modo

Si la Game Boy Advance está bien conectada, podrás seleccionar el **modo VS** en la **pantalla seleccionar un modo**. A continuación, desplaza el cursor hasta seleccionar VS y pulsa el botón A.

◆ Cuando se juegue con un único cartucho, aparecerá una pantalla que indica que los datos del programa del **modo VS** se están transmitiendo a los demás jugadores.

◆ Cuando se juegue con varios cartuchos, si todos los jugadores están esperando en la **pantalla seleccionar un modo**, aparecerá activa la opción VS.

Seleccionar la etapa

En primer lugar tienes que seleccionar la etapa en la que deseas competir. Puedes elegir entre dos opciones: RANDOM STAGE (etapa aleatoria) y CHOOSE A STAGE (elegir una etapa).

RANDOM STAGE
La etapa se seleccionará automáticamente, de forma aleatoria. En este caso, utiliza los botones ← y → del panel de Control✚ para seleccionar el número de veces que deseas competir.

CHOOSE A STAGE
En esta opción puedes elegir la etapa en la que deseas competir.

Establecer límites

Una vez que selecciones la etapa en la que vas a competir, puedes cambiar por separado diferentes ajustes, como la longitud de Helirin y el número de corazones con el que comenzará cada jugador.

Cómo ganar

En el **modo VS**, el objetivo es ver quién llega primero a la meta. Si te quedas sin corazones, volverás a la salida para comenzar de nuevo.

Juega Multicartucho, Juega con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK DE GAME BOY ADVANCE.

Equipo necesario

Sistemas Game Boy Advance: ..... *Uno por jugador*

Cartuchos – Juego Multicartucho. ..... *Uno por jugador*

– Juego con un cartucho ..... *Un cartucho*

Cables Game Link para Game Boy Advance: ..... *Dos jugadores: Un cable*

..... *Tres jugadores: Dos cables*

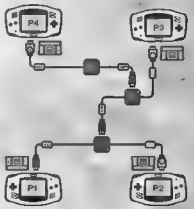
..... *Cuatro jugadores: Tres cables*

Instrucciones para conexión

Juego Multicartucho:

1. *Compruebe que los interruptores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras cartucho.*
2. *Conecte los cables Game Link y enchúfelos en el conector externo de extensión (EXT) de cada sistema de juego.*
3. *Encienda el interruptor de alimentación (ON) de cada sistema de juego.*
4. *Siga las instrucciones de Juego Multicartucho.*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe un conector pequeño de color morado en Game Boy Advance será el jugador nº 1.*



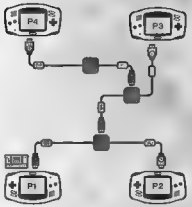
Game Boy Advance y
cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte la imagen al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño es de color morado y el grande gris.)

Juego con un cartucho:

1. *Compruebe que los conmutadores de alimentación de todos los sistemas de juego están apagados (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura cartucho del jugador nº 1.*
2. *Conecte los cables Game Link.*
3. *Asegúrese de insertar el pequeño conector morado en el sistema de juego del jugador nº 1 y el grande de color gris en los demás sistemas de juego, inserte los cables Game Link en los conectores de extensión externos (EXT).*
4. *Apague todos los conmutadores de alimentación del sistema.*
5. *Ahora siga las instrucciones de Juego con un cartucho.*

- *Cuando juegue con sólo dos o tres jugadores, no conecte ningún sistema de juego que se no se vaya a usar.*



Game Boy Advance y
cable Game Link de Game Boy Advance

Consulte el diagrama al conectar los cables Game Link a los sistemas Game Boy Advance. (Tenga en cuenta que el conector pequeño de color morado y el cartucho va en el sistema de juego del jugador nº 1).

Resolución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos de juego o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Cuando utilice cualquier cable que no sean los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no esté totalmente insertado en algún sistema de juego.*
- *Cuando se retira algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Cuando están conectados más de cuatro sistemas de juego Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a algún sistema de juego.*
- *Cuando se inserta un cartucho en un sistema que no sea Game Boy Advance del jugador 1 (Juego con un cartucho).*

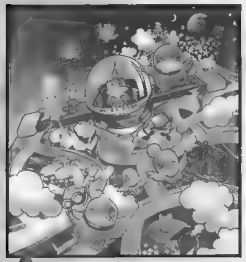
NOTAS

NOTAS

Indice

La storia 22
I comandi 23
Inizio del gioco 24
Il gioco 26
Le modalità di gioco 28
I mondi 30
Suggerimenti 32
Varie ed eventuali... 34
Strumenti per Helirin 35
La modalità VS Mode 36
Gioco con più cassette e con una sola cassetta 38

La storia



Un giorno la madre di Kururin gli disse che tutti i suoi fratellini e le sue sorelline si erano sperduti in 10 mondi diversi. "Kururin, ti prego, aiutali tu e riportali a casa tutti!" Sebbene Kururin avesse poca esperienza del vasto mondo, ubbidiente saltò nel suo speciale elicottero, Helirin, e si mise in viaggio in questa sua nuova avventura. Riuscirà Kururin a riaccompagnare a casa sani e salvi tutti i fratellini e le sorelline?

I comandi

Questo gioco è molto semplice: pilota Helirin in modo da evitare muri e altri ostacoli per arrivare dritto al tuo obiettivo.

Pulsantiera di comando ✚
- Per pilotare Helirin durante il gioco
- Per scorrere i vari menu

SELECT
- Per modificare la lunghezza di Helirin durante il gioco. (Solo in zona di partenza a ciascun livello)

START
- Per avviare il gioco e metterlo in pausa. (Sarà visualizzato il **menu Pausa**.)

Pulsante B
- Per variare la velocità di Helirin durante il gioco. (Per cambiare la velocità dell'elicottero dovrai tenere premuto il pulsante B e spostarti nella direzione desiderata con la pulsantiera di comando ✚)
- Per annullare la selezione del menu evidenziato
- Per tornare allo schermo precedente.

Pulsanti L e R
- Per suonare il clacson di Helirin durante il gioco

Pulsante A
- Per variare la velocità di Helirin durante il gioco (Per cambiare la velocità dell'elicottero dovrai tenere premuto il pulsante A e spostarti nella direzione desiderata con la pulsantiera di comando ✚)
- Per selezionare il menu evidenziato

Inizio del gioco

Inserisci correttamente la cassetta di gioco ***kurukuru kururin™*** nell'apposito alloggiamento del Game Boy Advance™. Spostando l'interruttore di accensione in posizione ON apparirà lo **schermo GAME BOY** seguito dallo **schermo del titolo**. A questo punto premi il pulsante START o A per accedere allo **schermo Seleziona file**.

Inserisci il tuo name

Per inserire il tuo nome accedi allo **schermo Seleziona file** e scegli una casella di salvataggio libera, cioè contrassegnata da NO SAVED DATA (Nessun dato in memoria).

Digita il tuo nome utilizzando la pulsantiera di comando ✚ per selezionare ciascuna lettera e poi premi il pulsante A per confermare la selezione. Ad operazione ultimata spostati su END (Fine) per passare allo **schermo Seleziona modalità** (SELECT A MODE).

- Qualora tu abbia già registrato il tuo nome in precedenza, dovrai semplicemente scegliere il file desiderato per iniziare a giocare.

Elimina i dati di gioco

Seleziona innanzitutto DELETE SAVED DATA (Elimina dati in memoria) sullo **schermo Seleziona file** e poi scegli il gioco che desideri eliminare. Quando appare la domanda DO YOU REALLY WANT TO DELETE THIS DATA? (Vuoi veramente eliminare questi dati?), seleziona YES (Sì) per cancellare tutti i dati contenuti in quel file.

SALVA I DATI...

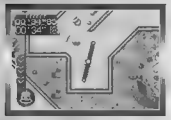
kurukuru kururin dispone di salvataggio automatico. Tutte le informazioni relative ai livelli superati e alle impostazioni per Helirin verranno memorizzate automaticamente.

ELIMINA TUTTI I DATI IN MEMORIA

Se desideri cancellare tutti i dati in memoria, sposta l'interruttore di accensione del Game Boy Advance in posizione ON, tenendo premuti contemporaneamente i pulsanti START, SELECT, A e B.

Quando appare la domanda DO YOU WANT TO DELETE ALL THE SAVED DATA?, seleziona YES per cancellare tutti i dati di gioco memorizzati.

Il gioco



kurukuru kururin è un gioco in apparenza molto semplice che consiste nel pilotare lo speciale elicottero di Kururin attraverso angusti corridoi. Il tuo obiettivo è quello di tagliare il traguardo senza scontrarti con i muri o con gli altri ostacoli che incontrerai.

Come si fa a passare per corridoi così stretti?

Per pilotare Helirin in modo efficace, dovrai avere riflessi pronti e fare molta attenzione alla velocità in modo da riuscire a passare per i corridoi senza problemi.

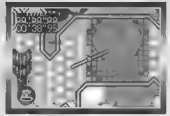
Cosa succede rimanendo a corto di cuori?

Ogni volta che Helirin si scontra con un muro o un altro ostacolo, verranno aggiunti tre secondi al tuo tempo e ti sarà sottratto un cuore dal tuo "cardiometro". Se finisci tutti i cuori, Helirin non potrà più volare e il gioco finirà.

CARDIOMETRO
Il cardiometro è visualizzato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Posti di blocco e zona d'arrivo

Mentre piloti Helirin attraverso i vari livelli, incontrerai diversi posti di blocco che ti permetteranno di fare il pieno di cuori. Ogni volta che Kururin riesce a raggiungere la zona d'arrivo, avrai superato quel livello. Sarà poi visualizzato il tempo complessivo (TIME) e il numero totale di tentativi mancati (MISS).



Il menu Pausa

Premendo START durante il gioco, questo verrà messo in pausa e apparirà il menu relativo. Da tale menu potrai scegliere se giocare ancora, PLAY AGAIN, o uscire, QUIT.

◆ Il contenuto del **menu Pausa** sarà diverso a seconda della modalità di gioco scelta.

SEE MAP (Vedi mappa)
Questa opzione ti fornirà una panoramica sull'intera mappa usando la pulsantiera di comando ✚. Tenendo premuto il pulsante A potrai aumentare di quota. Premi SELECT per tornare alla visualizzazione originaria e il pulsante B per passare al **menu Pausa**.

PLAY AGAIN (Gioca ancora)
Ti permetterà di iniziare lo stesso gioco dall'inizio del livello corrente.

MAKE UP (Aspetto)
Potrai usare i pulsanti L e R per cambiare il colore e la configurazione di Helirin.

QUIT (Esci)
Ti permetterà di terminare il gioco e di tornare allo **schermo Seleziona livello**.

Le modalità di gioco

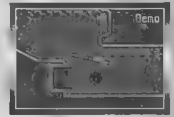
ADVENTURE (Avventura)

In questa modalità Kururin parte alla ricerca dei fratellini e delle sorelline dispersi in 10 mondi diversi. Se stai giocando per la prima volta, è consigliabile fare un po' di pratica seguendo i suggerimenti dell'insegnante, Hare, disponibile prima dell'inizio dell'avventura.

PRACTICE (Pratica)

In questa modalità potrai praticare un livello già superato nella **modalità Avventura**. Nella **modalità Pratica** potrai allenarti in una zona specifica di ciascun livello e, anche se farai degli errori, i tuoi cuori saranno sempre al massimo.

Se metti il gioco in pausa, potrai anche assistere ad una dimostrazione pratica (DEMO) del percorso corretto attraverso cui pilotare Kururin in quel livello.



GUADAGNA UN SEGNO ★
Dopo aver superato un livello, apparirà un segno sullo **schermo Seleziona livello**. A questo punto se hai superato tutti i livelli normali (NORMAL) e facili (EASY) con Helirin di lunghezza standard e senza aver mai sbattuto contro i muri, apparirà un segno ★. E se riuscirai a guadagnarti un segno ★ per tutti i livelli... vedrai che sorpresa!!!

CHALLENGE (Sfida)

In questa modalità potrai misurarti sui percorsi corti di ogni mondo. I mondi sono 10 e dispongono di 5 livelli ciascuno, per un totale di 50 livelli! Avrai due cuori a disposizione all'inizio di ogni livello. Superando un livello con Helirin di lunghezza standard e senza andare a sbattere contro i muri, apparirà un segno ★.

◆ Potrai variare la lunghezza di Helirin premendo SELECT, mentre ti trovi in zona di partenza.

VS (Modalità per più giocatori)

In questa modalità potrai usare il cavo Game Link per Game Boy Advance (AGB-005) per giocare a ***kurukuru kururin*** in un massimo di quattro giocatori con una sola cassetta di gioco. Questa modalità ti permetterà di sfidare i tuoi amici nei 50 livelli diversi della **modalità Sfida**.

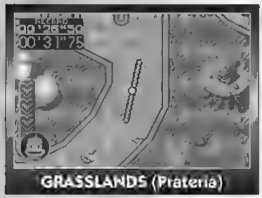
MAKE UP (Aspetto)

In questa modalità potrai usare gli strumenti acquisiti nella **modalità Avventura** per modificare il colore e la configurazione di Helirin. Inoltre, ti sarà possibile permettere ai fratellini e alle sorelline di Kururin di fare un giro sul propulsore Helirin. Potrai usare tali impostazioni per Helirin anche nelle **modalità Avventura**, **Pratica** e **Sfida**.

◆ Queste impostazioni non sono valide nella **modalità VS**.

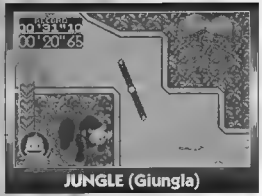
I mondi

Nella **modalità Avventura** esistono 10 mondi diversi che formano la scena per i viaggi di Kururin. Ciascun mondo dispone di tre livelli differenti per un totale di 30 livelli.



Questo mondo costituisce l'inizio dell'avventura di Kururin. I livelli sono piuttosto facili permettendoti di entrare gradualmente nello spirito del gioco.

In questo mondo fanno la loro apparizione le sorgenti (SPRINGS), che fanno invertire la direzione di Helirin.
Per riuscire a superare questo mondo sfrutta tali sorgenti a tuo vantaggio.

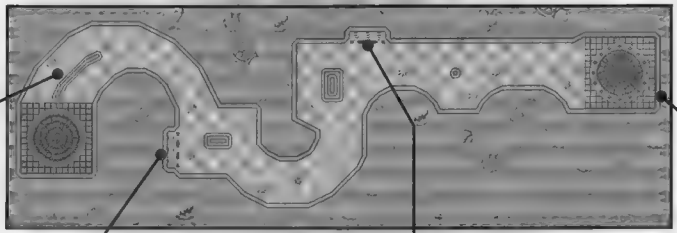


In questo mondo dovrai pilotare Helirin lentamente attraverso la giungla fitta. Sfrutta saggiamente gli angoli e le irregolarità del percorso!

In questo mondo è molto difficile individuare il percorso. Potrebbe essere davvero dura trovare la zona d'arrivo, per cui assicurati di esplorare accuratamente tutte le vie possibili.

Questo è un mondo molto pericoloso in cui incontrerai pistoni d'acciaio. Pilota dunque l'elicottero con molta maestria.

Suggerimenti



Pilota Helirin alla velocità più adeguata per superare sano e salvo ciascun percorso!!!

In curva il segreto è quello di sfruttare al momento giusto i propulsori di Helirin... ma attenzione a non fermarti a metà strada!

Sfrutta saggiamente le sorgenti per far invertire la direzione di Helirin!!!

Se il propulsore di Helirin viene a contatto con una sorgente, ti farà invertire la rotta. Così facendo la curva successiva sarà più semplice da affrontare!

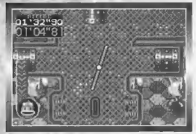
Sfrutta un'altra sorgente per invertire nuovamente la rotta e riportarla nella direzione desiderata!!!

Per passare sano e salvo attraverso vicoli stretti, sfrutta ancora una volta la sorgente per invertire la rotazione del propulsore di Helirin in senso orario!

Raggiungendo la zona d'arrivo, avrai superato il livello!!!

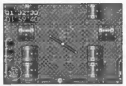
Appena entrerai nell'area d'arrivo avrai completato quel livello. Se non sei mai andato a sbattere contro muri o ostacoli, apparirà un segno ★ sullo **schermo Seleziona livello**.

Varie ed eventuali...

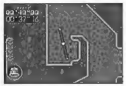


Usa saggiamente le sorgenti mentre procedi!!!

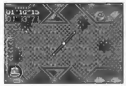
Durante l'avventura, Kururin troverà un sacco di cose e cosette. In particolare, fa attenzione agli aspetti positivi delle sorgenti, che ti permetteranno di invertire la direzione di rotazione dei propulsori di Helirin. Usali ad uopo nell'affrontare i vari percorsi!



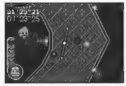
Pistoni
Questi ostacoli si muovono verso l'alto e il basso, a destra e a sinistra. Evitali accuratamente!



Sorgenti
Un mezzo che ti permetterà di invertire la direzione di rotazione dei propulsori di Helirin. Alcuni percorsi si riveleranno impraticabili a meno che non sfrutti le sorgenti stesse!



Sfere d'acciaio
Questi ostacoli rotolano lungo il percorso! Compariranno ad intervalli regolari, quindi tieni gli occhi aperti!



Cannoni
Questi marchingegni sono in grado di sparare palle di fuoco a seconda del movimento di Helirin! Cerca di evitarle con destrezza!

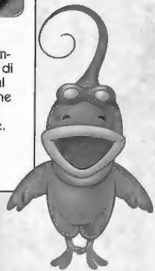
Strumenti per Helirin

È possibile cambiare il colore e la configurazione di Helirin.

Esistono due tipi di strumento che potrai raccogliere nella **modalità Avventura**: i componenti e la vernice. Utilizza i componenti per cambiare la configurazione di Helirin e la vernice per cambiarne il colore.

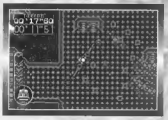
Componenti
Esistono 14 componenti diversi da collezionare, rinvenibili durante i vari livelli del gioco.

Vernice
È possibile cambiare il colore di Helirin. Oltre al blu originale, ne esistono altri sei da scoprire.



Per effettuare tali cambiamenti entra nella modalità Make Up (Aspetto).

Dopo aver trovato componenti e/o vernice, entra nella **modalità Make Up** per cambiare la configurazione e il colore di Helirin! Potrai accedervi anche nel bel mezzo del gioco, entrando nel **menu Pausa** e procedere subito ai cambiamenti desiderati!



La modalità VS Mode

È possibile giocare a ***kurukuru kururin*** in un massimo di 4 giocatori contemporaneamente collegando il cavo Game Link per Game Boy Advance.

◆ Vedi "Gioco con più cassette e con una sola cassetta" per maggiori dettagli in merito al collegamento multiplo dei Game Boy Advance.

Nella **modalità VS** potrai giocare sia con una che con varie cassette di gioco ***kurukuru kururin***. Se ne usi una solo, ci vorranno alcuni secondi affinché i dati siano trasferiti agli altri giocatori.

Inoltre, parti della grafica e del suono per i giocatori 2, 3 e 4 potrebbero risultare ridotte, sebbene la sostanza del gioco rimanga integra, proprio come se si utilizzassero più cassette di gioco.

Seleziona VS sullo schermo Seleziona modalità

Se il Game Boy Advance è collegato correttamente, è possibile selezionare la **modalità VS** sullo **schermo Seleziona modalità**. Poi sposta il cursore su VS e premi il pulsante A per confermare.

◆ Procedendo con una sola cassetta di gioco apparirà uno schermo per indicare che i dati del programma per la **modalità VS** sono trasmessi agli altri giocatori.

◆ Procedendo con più cassette di gioco, sarà possibile selezionare la **modalità VS**, quando tutti i giocatori saranno giunti allo **schermo Seleziona modalità**.

Seleziona il livello

Innanzitutto, dovrai selezionare il livello in cui competere, quindi scegli tra due impostazioni: RANDOM STAGE (Scelta casuale) e CHOOSE A STAGE (Scegli un livello).

RANDOM STAGE
Il livello verrà scelto automaticamente e in modo casuale. In questo caso, usa i pulsanti ✦ e ✦ sulla pulsantiera di comando✦ per impostare il numero di volte che desideri gareggiare.

CHOOSE A STAGE
Qui potrai scegliere tu stesso il livello in cui desideri giocare.

Imposta gli svantaggi

Dopo aver selezionato il livello desiderato, potrai modificare le singole impostazioni, come la lunghezza di Heilrin e il numero di cuori a disposizione di ciascun giocatore all'inizio della partita.

Consigli vincenti!!!

Nella **modalità VS** l'obiettivo è individuare l'avversario in grado di raggiungere il traguardo per primo. Se finisci i cuori, sarai rispedito in zona di partenza.

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK PER GAME BOY ADVANCE.

Apparecchi necessari

Game Boy Advance ..... *uno per giocatore*

Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... *una cassetta per giocatore*
Gioco con una cassetta ..... *una cassetta*

Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... *Due giocatori: un cavo*
..... *Tre giocatori: due cavi*
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link inserendoli nella presa di collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*

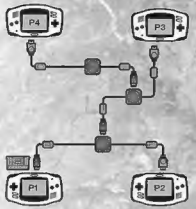
Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*
- *Il giocatore che inserisce il piccolo connettore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1.*

Osservate la figura qui sopra per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola e quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che l'interruttore di tutti i Game Boy Advance sia su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1.*
2. *Collegate i cavi Game Link.*
3. *Fate attenzione a inserire il piccolo connettore viola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi negli altri Game Boy Advance e inserite i cavi Game Link nella presa di collegamento esterno (EXT).*
4. *Spostate gli interruttori di accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*



Game Boy Advance e cavo Game Link

- *Giocando con solo due o tre giocatori, non si deve collegare un quarto Game Boy Advance.*

Osservate la figura qui sopra per la connessione dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle situazioni seguenti possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE